

**Glücksspiele im Internet: Eine Herausforderung für die Suchtprävention
Internet Gambling: A Challenge for the Prevention of Addiction**

(SUCHTREPORT, NR. 3, MAI/JUNI 2001)

PD Dr. Gerhard Meyer
Universität Bremen
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Grazer Str. 4
28359 Bremen
Tel.: 0421/218-2193
Fax: 0421/218-4600
E-mail: gerhard.meyer@uni-bremen.de

Schlüsselwörter: Glücksspiel, Internet, Pathologisches Spielverhalten, Spielsucht, Prävention

Glücksspiele im Internet: Eine Herausforderung für die Suchtprävention

Internet Gambling: A Challenge for the Prevention of Addiction

Summary

Recently the internet has offered a further tempting access to gambling. Roulette, Black Jack and slot-machines are within easy reach from the familiar living room by mouse-click around the clock. The article on hand presents the current situation on the market as well as the perspectives of online gambling and refers to an enormous market potential. The German legislator does know about the negative social impact of gambling but because of the cross-boarder capacities of the internet the question arises for promising regulating strategies. The restrictive approval within stately license remains as a pragmatic attempt to weigh up different options as self-regulation and prohibition. The attempt facilitates the influence on the market arrangements aiming to protect the gambler and to minimize the risks. The demonstrated high addiction potential of internet gambling requires strategies for the prevention of problem gambling as presented in the article.

Zusammenfassung

Einen verlockenden, weiteren Zugang zum Glücksspiel bietet seit kurzem das Internet. Roulette, Black Jack und Spielautomaten sind inzwischen per Mausklick rund um die Uhr vom heimischen Wohnzimmer aus erreichbar. Der vorliegende Beitrag zeigt die aktuelle Angebotssituation sowie die Perspektiven des Online-Glücksspiels auf und verweist auf ein enormes Marktpotential. Dem bundesdeutschen Gesetzgeber sind zwar die Gefahren von Glücksspielen bekannt, aufgrund der grenzüberschreitenden Kapazität des Internets stellt sich aber die Frage nach erfolgsversprechenden regulierenden Maßnahmen. In Abwägung verschiedener Optionen wie Selbstregulation und Verbot bleibt als pragmatischer Ansatz die restriktive Zulassung unter staatlicher Aufsicht. Der Ansatz ermöglicht die Einflußnahme auf die Gestaltung des Angebotes, mit dem Ziel, den Schutz des Spielers in den Vordergrund zu stellen und die Risiken zu minimieren. Das aufgezeigte hohe Suchtpotential von Glücksspielen im Internet verlangt Maßnahmen zur Prävention problematischen Spielverhaltens, wie sie in dem Beitrag vorgestellt werden.

Aktuelle Angebotssituation und Perspektiven

Glücksspielen im Internet wird eine große Zukunft vorausgesagt. Roulette, Black Jack und Spielautomaten haben im Cyberspace zur Eroberung neuer Zielgruppen angesetzt. Der heimische Personalcomputer lädt bereits zum Glücksspiel per Mausklick ein. Der Abschluß einer Life-Wette während der Sportübertragung am interaktiven TV-Terminal ist nur noch eine Frage der Zeit.

Wurde der Markt bis 1999 durch eine Handvoll virtueller Casinos mit Geschäftssitz in der Karibik dominiert, hat mit der Zulassung des ersten staatlich kontrollierten Internet-Casinos in Australien ein grundlegender Wandel stattge-

funden. Im Gegensatz zu den bisherigen Angeboten sind Gewinne damit staatlich garantiert – ein entscheidender Schritt auf dem Weg zur Seriosität.

Die Lizenzierung dient der notwendigen Vertrauensbildung und fördert die Akzeptanz von Glücksspielen im Internet durch die potentiellen Spieler. Sie beschleunigt gleichzeitig die Legalisierung in anderen Ländern, treibt die Lösung juristischer Probleme voran. Diverse Länder in Europa haben bereits regulierende Maßnahmen eingeleitet. Kapitalmärkte beginnen, sich für einen Einstieg in das Geschäft zu öffnen. Etablierte Glücksspiel-Anbieter sowie vor allem Telekommunikations-, Medien- und Technologieunternehmen werden in Zukunft auf den Markt drängen und ihn mit ihrer Marketing-Power beherrschen.

Die zunehmende Nutzung des Internets durch immer größere Bevölkerungskreise trägt ein übriges zu der Expansion des Online-Glücksspiels bei. Ende 1999 hatten 70 % der erwachsenen Bevölkerung in den USA und 18% in Deutschland Zugang zum Internet – Tendenz steigend. Ob allerdings die Nachfrage der Konsumenten oder das Angebot des Glücksspiel-Marktes die wesentliche Triebfeder sein wird, bleibt abzuwarten.

Das ungeheure Potential neuer Technologien, die Verbesserung der Produktqualität über dreidimensionale Bilder oder schnelleres interaktives Spiel sowie die Erleichterung des Zugangs über konsumentenfreundlicheres Einloggen sind weitere wachstumsfördernde Faktoren. Die Wahrnehmung zunehmender Sicherheit beispielsweise beim Geldtransfer und die Einbeziehung von Markennamen wie Microsoft, AOL und T-Online führen zu einer weiteren Festigung des Vertrauens seitens der Spieler. Über die Gründung von Interessenverbänden der Anbieter, die Wert auf Seriosität legen und dies beispielsweise durch den Einsatz von Wirtschaftsprüfern unterstreichen, die Druck auf ihre Mitglieder ausüben und Zertifikate vergeben, lässt sich dieser Effekt noch verstärken (vgl. Cabot, 1998, S. 245 ff).

Nach einer Umfrage bei Internet-Spielern (N=2122) glauben 60% der Befragten an Manipulationen der Spielergebnisse (Las Vegas Review Journal vom 30. September 2000). Sportwetten gelten dagegen als sicher und fair, da sich das Ergebnis der Kontrolle der Anbieter entzieht und

in den Medien über den Ausgang der Sportereignisse berichtet wird. Eine Garantie auf Gewinnauszahlung besteht bei Anbietern aus Übersee allerdings auch hier nicht – ein juristisches Verfahren dürfte aussichtslos sein.

Die Kostenvorteile virtueller Glücksspiel-Unternehmen sind außerdem beträchtlich. Im Gegensatz zur traditionellen Konkurrenz bedarf es vergleichsweise geringer Investitionen (Software, Werbung), um an das Geld der Spieler zu gelangen. Die außergewöhnliche Rentabilität und mitunter bestehende Steuervorteile erlauben es den Betreibern, bessere Chancen für die Spieler anzubieten wie höhere Auszahlungsquoten an den Spielautomaten (vgl. Productivity Commission, 1999, S. 18.63) oder Roulette ohne die Null. Erwartungen hoher Umsatzsteigerungen beruhen schließlich auch auf der einzigartigen Möglichkeit des Internets, eine Gemeinschaft interaktiver Spieler zu schaffen (vgl. Parliament of the Commonwealth of Australia, 2000).

Im Juni 2000 konnte der potentielle Spieler zwischen 798 verschiedenen Glücksspiel-Seiten im Internet (von 250 Unternehmen) wählen und dort seine Einsätze tätigen. Das Angebot an Casinos war mit 414 Seiten (52%) am größten, gefolgt von Sportwetten (249), Lotterien (66), Pferde- und Hunderennen (31), Bingo (26) sowie anderen Spielformen (12) (vgl. Überblick auf der Webseite: www.rgtonline.com).

Nach Schätzungen amerikanischer Marktforschungsinstitute geben Spieler weltweit im Jahr 2000 rd. 2,2 Mrd. US-Dollar für das Glücksspiel im Internet aus – eine Steigerung um fast 100% im Vergleich zum Vorjahr (Abb. 1). Für das Jahr 2003 erwarten die Analysten Ausgaben von 6,35 Mrd. US-Dollar (Sinclair, 2000).

Abb. 1

In Deutschland dürfen Glücksspiele nur unter staatlicher Aufsicht und Kontrolle durchgeführt werden (§ 284 StGB). Der Betrieb einer Spielbank ist bspw. nach

Urteilen des Bundesverfassungsgerichtes (zuletzt vom 19. Juli 2000) eine an sich unerwünschte Tätigkeit, die der Staat gleichwohl erlaubt, um das illegale Glücksspiel einzudämmen, dem nicht zu unterdrückenden Spieltrieb des Menschen staatlich überwachte Betätigungsmöglichkeiten zu verschaffen und dadurch die natürliche Spielleidenschaft vor strafbarer Ausbeutung zu schützen (vgl. BverfGE 28, 119, S. 148).

Zuständig für die Konzessionsvergabe sind die Bundesländer. Sie haben zwar bis heute keine Konzession für ein Internet-Casino erteilt. Die entsprechende Software, die die rechtliche Situation gebührend berücksichtigt, ist jedoch bereits entwickelt und schon morgen einsatzbereit (Miller, 2000). Die Spielbank in Hamburg und die Software-Firma „Casino4all“ haben einen mehrfachen Millionenbetrag investiert, um die Roulette-Kugel künftig auch im Cyberspace rollen zu lassen. Das Glücksspiel soll nach dem Konzept nicht virtuell, im Computer simuliert, stattfinden, sondern in einem realen Spielcasino. Eine Kamera wird das Geschehen am Roulettetisch aufzeichnen und live in das Internet übertragen. Der Spieler kann per Mausclick seine Einsätze tätigen und den Lauf der Kugel am heimischen PC verfolgen. Die Einsätze werden von der Kreditkarte abgebucht, die Gewinne überwiesen.

Die Gesetzgebung ist bisher allerdings darauf ausgerichtet, nur Einwohnern des jeweiligen Bundeslandes diesen Zugang zu ermöglichen. Die Länderregierungen fürchten um ihre Pfründe. Da sich der Staat die lukrative Einnahmequelle aber sicherlich nicht entgehen läßt, was bei einem rein ausländischen Internet-Angebot der Fall wäre, dürfte eine Lösung der internen Probleme unaufhaltsam voranschreiten. Signale für eine Genehmigung haben die Veranstalter von den zuständigen Behörden bereits empfangen (Hein, 2000). Auch ein potentieller Kompetenzkonflikt zwischen den Bundesländern als zuständige Instanz für Glücksspiele und dem Bund, in dessen Verantwortung die Telekommunikation fällt, dürfte in Anbetracht des Milliardengeschäftes nur für kurzzeitige Auseinandersetzungen sorgen.

Die deutschen Lottounternehmen haben bereits den Einstieg in das Online-Geschäft vollzogen, um neue Zielgruppen zu gewinnen. Lottospieler können

inzwischen ihre Zahlenreihen per Internet abgeben. Gleiches gilt für Oddset-Wetter, die sich nach der Registrierung bei der staatlichen Lotterieverwaltung und der Erfassung eines Paßwortes mit der neuen Kundennummer online anmelden und ihre Tips auf ausgewählte Sportereignisse abgeben können. Sportwetter können sich außerdem an zwei inländische Wettanbieter wenden, die ihre Lizenz kurz vor der Wiedervereinigung in den neuen Bundesländern erworben haben.

Casinospielern stehen im weltweiten, grenzüberschreitenden Netz die mehr oder weniger seriösen Angebote von Spielbanken mit Geschäftssitz in Übersee zur Verfügung. Sie haben sich mitunter auf deutsche Kunden spezialisiert und leiten den virtuellen Spieler in deutscher Sprache durch die Anmeldung und das Spielgeschehen.

In den Startlöchern sitzen zudem verschiedene Spielbankgesellschaften in der Europäischen Union (EU). So verfügt Holland Casinos inzwischen über ein Angebot im Internet. Auch wenn bislang dabei nur Punkte auf dem Spiel stehen, mit der Genehmigung des Spiels um Geld durch die holländische Regierung rechnen die Betreiber in den nächsten Monaten (Kolman, 2000).

Schneider (2000a) verweist auf 19 europäische Regierungen (von Liechtenstein bis Schweden), die Glücksspiele im Internet in der einen oder anderen Form sanktioniert haben und weitere regulatorische Maßnahmen prüfen. Während viele Länder – vor allem der EU – nur den eigenen Einwohnern den Zugang erlauben, stehen Teile von Großbritannien, einschließlich verschiedener Kanalinseln, sowie Malta, einer Öffnung für ausländische Spieler aufgeschlossener gegenüber.

Optionen für eine Regulierung

Glücksspiele werden in der EU aufgrund ihrer Risiken für die Sozialordnung nicht dem freien Dienstleistungsverkehr überlassen sondern nationalen Regelungen (zuletzt bestätigt durch Urteil des Europäischen Gerichtshofes vom 21.

Sept. 1999, Az.: C-124/97). Wie lange diese Glücksspielmonopole durch die Rechtsprechung noch aufrecht zu erhalten sind, ist fraglich, zumal die einzelnen Länder den eigentlichen Zweck des Schutzgedankens weitestgehend aus den Augen verloren haben und das Glücksspiel in erster Linie als willkommene Einnahmequelle betrachten. Das Internet mit seiner grenzüberschreitenden Kapazität könnte die Triebfeder für einen schrittweisen Abbau der nationalen Zuständigkeit sein (Hein, 2000).

Eine konträre Position nehmen die USA ein. Dort laufen Gesetzesinitiativen, die das Online-Glücksspiel verbieten und sowohl für Veranstalter als auch für Spieler unter Strafe stellen sollen (vgl. Cabot, 1998, 1999; Schneider, 2000a). Entsprechende Vorschläge hat die „National Gambling Impact Study Commission“ (1999) in ihrem Abschlußbericht gemacht.

Da Landesgrenzen im Internet so gut wie keine Rolle spielen, stellt sich verstärkt die Frage nach Optionen für erfolgversprechende Regulierungen. Den Markt der Selbstregulation zu überlassen, ist vor dem Hintergrund des Gefahrenpotentials und bestehender Gesetzgebungen ebenso wenig ein geeigneter Ansatz wie ein Verbot des virtuellen Glücksspiels. Prohibitive Maßnahmen sind aufgrund der spezifischen Bedingungen des Internets weder kontrollierbar noch durchsetzbar. Zwar ist eine Blockierung entsprechender Internet-Seiten durch Filterprogramme technisch ohne weiteres realisierbar, eine lückenlose Blockierung wird aber von allen Seiten als unrealistisch angesehen, die Umgehung durch Anbieter und Nutzer ist vorprogrammiert. Irgendwo auf der Welt wird es stets profitorientierte Regierungen und Unternehmen geben, die mit dem Glück im Spiel die „Zocker“ anlocken oder jegliche Kontrolle als Zensur abtun.

Auf internationaler Ebene handelt es sich um ein Randproblem, das wohl kaum die notwendige Aufmerksamkeit der global zuständigen Institutionen erfahren wird. Prohibition hat im Suchtbereich ohnehin die vorgegebenen Ziele immer verfehlt - illegale Märkte waren vielmehr die Folge. Wegen der geringen Wahrscheinlichkeit eines internationalen Abkommens und des aussichtslosen Vorgehens des einzelnen Staates bestehen nach Cabot (1997) die größten Erfolgchancen noch in der Einflußnahme auf Kreditkartenunternehmen oder andere Unternehmen, die Gelegenheiten zum Geldtransfer bieten.

Ist das Glücksspiel im Internet tatsächlich nicht kontrollierbar, bleibt als pragmatischer Ansatz die restriktive Zulassung unter staatlicher Aufsicht. Der Ansatz ermöglicht die Einflußnahme auf die Gestaltung des Angebotes, mit dem Ziel, den Schutz des Spielers in den Vordergrund zu stellen und die Risiken zu minimieren.

Suchtpotential

Aus dem Blickwinkel der Suchtprävention ist dieses Vorgehen zunächst mit einer größeren Verfügbarkeit und Griffnähe von Glücksspielen verbunden, die zu einem Anstieg der Prävalenzrate problematischen Spielverhaltens führt (vgl. Productivity Commission, 1999). Im Internet sind sämtliche Spielformen rund um die Uhr von zu Hause aus erreichbar. Sogar während der Arbeitszeit lockt das Spiel um die schnelle Mark am Computer. Strukturelle Merkmale wie eine hohe Ereignisfrequenz verleihen dem Spiel ein hohes Stimulations- bzw. Suchtpotential (Meyer & Bachmann, 2000). Glücksspiele mit langgestrecktem Spielablauf und entsprechend geringerem Gefahrenpotential (wie Lotterien) könnten zu Spielformen mit rascher Spielabfolge und höherem Suchtpotential (stündliche Ziehung der Lottozahlen) avancieren. Interaktive Wetten auf einzelne Ereignisse von Sportveranstaltungen – verknüpft mit einer aktiven Einbeziehung in den Spielablauf, Kompetenzanteilen und dem allgemeinen Interesse für Sport – wären realisierbar. Die Attraktivität infolge konsumentenfreundlicher Reglementierungen und vor allem der staatlichen Integrität und Solvenz steigt. Leichter vermittelbare, mehrsprachige Instruktionen sowie die gleichzeitige Bereitstellung aktueller Informationen (zu Sportereignissen) sprechen neue Zielgruppen an. Die fehlende Kleiderordnung und geringere Einsatzlimits senken die Hemmschwelle, die mit einem Casinobesuch verbunden ist. Die Konkurrenz um Marktanteile könnte schließlich reale Spielbanken zu aggressiveren Marketing-Strategien veranlassen.

Einsätze und Auszahlungen per E-Cash verschleiern das finanzielle Wertesystem. Auf dem Spiel stehende Werte werden geringer eingeschätzt, und der Ü-

berblick geht schneller verloren als beim Bargeld. Das Glücksspiel im Internet ist die einzige Spielform, die auf Kreditbasis erfolgt, verknüpft mit der Verleitung zu höheren Einsetzen und der Gefahr des Kontrollverlustes. Es kommt dem Bedürfnis vor allem von Problemspielern an Automaten entgegen, vor der Realität und sozialen Kontakten in die Spielsituation zu flüchten (Meyer & Bachmann, 2000) und fördert die soziale Isolation (Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling, 1999, S. 256 f). Angestrebte Änderungen der emotionalen Befindlichkeit lassen sich relativ zuverlässig und nachhaltig herbeiführen (Shaffer, 1996). Unter Alkohol oder Drogen stehende Spieler sind nicht zu identifizieren (Griffiths, 1999). Das soziale Umfeld kann Kontrollfunktionen nur eingeschränkt wahrnehmen: Im Cyberspace kann sich der Spieler ruinieren, ohne daß es jemand bemerkt. Die Teilnahme von jungen Menschen (unter 18 Jahren), die zu den intensivsten Nutzern des Internets gehören, ist schließlich nur schwer zu überwachen.

Auf der anderen Seite kann das Internet nicht die Atmosphäre einer Spielbank bieten, virtuelle Kontakte sind für manche Spieler kein gleichwertiger Ersatz für soziale Begegnungen. Die Reize des Internets animieren daher nur eine Teilgruppe der Spieler zum „Zocken“. Die Aufgabe der Anonymität, der unsichere Geldtransfer und die verzögerte Auszahlung der Gewinne dürfte gleichfalls einige Spieler abhalten. Das häufige Abtauchen im Cyberspace vom heimischen Wohnzimmer aus ist außerdem vor dem familiären Umfeld schwerer zu verheimlichen als der Besuch eines Spielcasinos, der gleichzeitig einen „besseren Fluchtweg“ vor familiären Konflikten (als grundlegender Bedingung für ein problematisches Spielverhalten) darstellt (Meyer & Bachmann, 2000).

Präventive Maßnahmen

Die aufgezeigten Auswirkungen einer staatlichen Konzessionierung sind in Kauf zu nehmen, da es keine praktikable und erfolgversprechende Alternative gibt und sich die Gelegenheit zur Schadensreduzierung bietet. Die Konzessionsvergabe sollte in Deutschland an Auflagen gebunden sein, die schlüssige Sozialkonzepte und die Prävention problematischen Spielverhaltens beinhalten (vor-

bildhaft umgesetzt im Schweizer Spielbankengesetz, vgl. Haefeli & Gschwind, 2000).

Folgende Maßnahmen zum Spielerschutz sind in Erwägung zu ziehen:

- Persönliche Anmeldung
- Warnhinweise zu den Risiken des Glücksspiels
- Informationen für den Spieler über Gewinnwahrscheinlichkeiten und –quoten sowie die bisherigen finanziellen Aufwendungen
- Zeitbegrenzungen für die Teilnahme am Spiel und die Spielabfolge
- Begrenzungen des Einsatzes und des Verlustes
- Unterbindung gezielter Manipulationen des Spielverhaltens
- Identifikation von problematischen Spielern anhand des Spielverhaltens
- Gespräche zum Suchtverhalten
- Ausschluß/Sperre von Problemspielern
- Verbindungen zu Webseiten mit Informationen zum problematischen Spielverhalten
- Restriktionen in der Werbung
- Evaluation der Maßnahmen (vgl. Parliament of the Commonwealth of Australia, 2000)

Die Teilnahme an Glücksspielen im Internet sollte mit der Verpflichtung zu einer persönlichen Anmeldung durch Vorlage des Ausweises, bspw. in einer staatlichen Spielbank, verbunden sein. Derartige Anforderungen bestehen bereits für das „große Spiel“ der Spielbanken.

Mit Hilfe entsprechender Software ist eine bessere Aufklärung der Nutzer über die Gefahren des Glücksspiels zu erreichen. Das Anklicken von Informationsseiten könnte ein notwendiger Schritt beim Einloggen sein, die fortlaufende Rückmeldung über erzielte Verluste könnte das Spiel begleiten, um den Vorgang in das Bewußtsein zurückzurufen. Warnhinweise wie „Leichtsinniges Klicken mit der Maus kann Sie Ihr Haus kosten“ könnten ständig präsent sein.

Die Software erlaubt nicht nur eine genaue Erfassung der finanziellen Aufwendungen des einzelnen Spielers sowie der Entwicklung seines Spielverhaltens, sondern auch eine gezielte Einflußnahme im Vorfeld der Teilnahme oder im Falle erkennbarer Fehlentwicklungen. Der potentielle Wechsel zwischen verschiedenen Internet-Seiten erfordert jedoch einen Datenaustausch zwischen den Betreibern. Die Spielteilnahme könnte außerdem an die obligatorische, personengebundene Nutzung einer „Smart Card“ (vgl. Parliament of the Commonwealth of Australia, 2000) gekoppelt werden, die programmierte Schutzfunktionen enthält und die Umsetzung der Maßnahmen erleichtert.

Das Glücksspiel-Unternehmen kann die Einsätze begrenzen, der Spieler seine Ausgaben. So haben die Lottogesellschaften für Oddset im Internet Einsatzlimits festgelegt, um der ordnungspolitischen Verantwortung gerecht zu werden: 106 DM pro Tag und Kunde, 350 DM pro Karten-Nr. und Woche (vgl. die Webseite: www.bayern-lotto.de). Der Präventionsansatz von Holland Casinos (Kolman, 2000) verlangt von dem Spieler Angaben zu der Höchstsumme, die er in einer Woche im Internet aufs Spiel setzen will. Dieses Limit kann der Spieler nachträglich nicht erhöhen (für 18 – 20-Jährige sind max. 100 Gulden vorgesehen).

Begrenzungen der Spielfrequenz und Spieldauer, einschließlich der Zwangspause beispielsweise nach Spielexzessen, sind gleichfalls problemlos möglich (wie auch eine Reduzierung der 24-stündigen Verfügbarkeit auf der Angebotsseite). Zeigen sich Veränderungen im Spielverhalten, wie kontinuierliche oder abrupte Steigerung der Frequenz, Einsätze und Spieldauer, erste Hinweise auf die Jagd nach dem Verlustausgleich (Chasing-Verhalten), Versuche der Umgehung von Vorgaben oder treten finanzielle Probleme beispielsweise durch Ausschöpfung des Kreditrahmens oder mehrfachen Wechsels der Bankverbindung in Erscheinung, können die Anbieter entsprechende Maßnahmen zum Schutz des Spielers einleiten, bis hin zur vorübergehenden oder dauerhaften Spielsperre.

Die Diagnose des Mißbrauchs oder süchtigen Spielverhaltens läßt sich allerdings allein anhand der erfaßbaren Daten kaum stellen. Die Erkenntnisse soll-

ten vielmehr den Ausgangspunkt für ein persönliches Gespräch mit geschulten Fachkräften und die notwendige Konfrontation mit dem Spielverhalten bilden. Aus dem Verlauf lassen sich weiterführende Handlungsschritte ableiten.

Der Ausschluß vom Internet-Glücksspiel ist ebenso wie die Selbstsperre durch den Spieler oder sein soziales Umfeld leichter einzurichten und zu überwachen als in der realen Casinowelt – unter der Voraussetzung einer Vernetzung der Sperrdateien (vgl. Schneider, 2000b).

Die Umgehung derartiger Schutzmaßnahmen bleibt unproblematisch. Wer das unwiderstehliche Verlangen zum Glücksspiel verspürt, wird kreativ und findet Zugänge zum weltweiten Netz, zur Not im Offshore- oder illegalen Bereich. Die Sperre ist ohnehin nur der erste Schritt auf dem Weg der Genesung und durch ambulante oder stationäre Behandlungsmaßnahmen zu ergänzen. Eine Verknüpfung mit Internet-Adressen, die für einen verantwortungsbewußten Umgang mit Glücksspielen werben, die Hinweise zum problematischen Spielverhalten (einschließlich von Tests zur Selbstbeurteilung) und Adressen von Beratungs- und Behandlungseinrichtungen liefern (vgl. die Webadresse des Fachverbandes Glücksspielsucht: www.gluecksspielsucht.de) oder einen Chatroom für Fragen zur Verfügung stellen, kann vor diesem Hintergrund eine sinnvolle Ergänzung darstellen.

Glücksspiele im Internet zeichnen sich durch eine besonders hohe Ereignisfrequenz aus. Zeitraubende Auszahlungen wie am Roulettetisch gehören im Cyberspace der Vergangenheit an. Nicht die Zufallsentscheidung sondern der gezielt konzipierte Programmablauf, beispielsweise mit häufigen Fastgewinnen, die eine optimistische Erwartungshaltung fördern, kann zum Spielergebnis führen. Hier sollten Schutzmaßnahmen ansetzen, mit dem Ziel einer Verlangsamung des Spielablaufes und Unterbindung psychologischer Manipulationen des Spielverhaltens.

Die Werbung für Glücksspiele im Internet (wie für Glücksspiele allgemein), die auf die Weckung von Bedürfnissen und Markterweiterung ausgerichtet ist, sollte Restriktionen unterliegen – bis hin zum Verbot (Meyer & Bachmann, 2000).

Zwar hat der Deutsche Bundestag in 1997 ein Verbot der Werbung für „behördlich nicht erlaubte öffentliche Glücksspiele“ verkündet, das insbesondere auf ausländische Online-Anbieter ausgerichtet ist (Bundestag-Drucksache 13/8587, S. 67f). Im Falle einer staatlichen Konzessionierung von Glücksspielen im Internet wäre der Weg aber frei für Werbekampagnen, wie sie in jüngster Zeit verstärkt bundesdeutsche Spielbanken durchführen.

Schließlich gilt es die Effektivität der präventiven Maßnahmen zu evaluieren. Nur so können notwendige Korrekturen erkannt, reine Alibifunktionen verhindert und erfolgreiche Strategien (in Ergänzung allgemeiner Suchtvorbeugung) entwickelt werden.

Literaturverzeichnis

- Cabot, A. (1997). The Internet Gambling Report. Las Vegas: Trace Publications.
- Cabot, A. (1998). Internet Gambling Report II. Las Vegas: Trace Publications.
- Cabot, A. (1999). Internet Gambling Report III. Las Vegas: Trace Publications.
- Committee on the Social and Economic Impact of Pathological Gambling (1999): Pathological Gambling. Washington, DC.: National Academy Press.
- Griffiths, M. (1999). Gambling technologies: prospects for problem gambling. *Journal of Gambling Studies*, 15(3), 265-283.
- Haefeli, J. & Gschwind, K. (2000). Switzerland in transition, new rules, prevention of problem gambling. Paper presented at the „Central and Eastern European Conference on Gambling“, Warsaw, September 21-23.
- Hein, M. (2000). New media and online gambling in Germany: who will be the future market players in internet gambling. Paper presented at the „Central and Eastern European Conference on Gambling“, Warsaw, September 21-23.
- Kolman, H. (2000). Holland Casino Digital's gambling addiction policy. Paper presented at the „11th Conference on Gambling and Risk Taking“. Las Vegas, June 12-16.

- Meyer, G. & Bachmann, M. (2000). Spielsucht – Ursachen und Therapie. Heidelberg: Springer.
- Miller, T. (2000). New media gambling technologies. Paper presented at the „Central and Eastern European Conference on Gambling“, Warsaw, September 21-23.
- National Gambling Impact Study Commission (1999). Final report. Washington, D.C.: Government Reports.
- Parliament of the Commonwealth of Australia (2000). Netsbet – a review of on-line gambling in Australia. Canberra: Senate Printing Unit.
- Productivity Commission (1999): Australia's gambling industries, Vol. 2. Canberra: Ausinfo.
- Schneider, S. (2000a). A leg up on problem gamblers. *International Gaming and Wagering Business*, 21(3), 46.
- Schneider, S. (2000b). Global internet gaming review. *Gaming and Wagering Business*, 21(8), 98f.
- Shaffer, H. J. (1996). Understanding the means and objects of addiction: technology, the internet, and gambling. *Journal of Gambling Studies*, 12(4), 461-469.
- Sinclair, S. (2000). U.S. may be missing the mark on internet gambling. *International Gaming and Wagering Business*, 21(7), 12.

Korrespondenzanschrift:

PD Dr. Gerhard Meyer
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung
Universität Bremen
Postfach 33 04 40
28334 Bremen